

Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan

Amrah, Erma Suryani Sahabuddin, Rezki Dwi Atirah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNM

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana gambaran penggunaan media video pembelajaran matematika, (2) Bagaimana gambaran minat belajar siswa, (3) Bagaimana gambaran hasil belajar siswa, (4) Adakah pengaruh penggunaan media video pembelajaran Matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui : (1) gambaran penggunaan media video pembelajaran matematika siswa, (2) gambaran minat belajar siswa, (3) gambaran hasil belajar siswa, (4) Pengaruh penggunaan media video pembelajaran Matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dengan menggunakan metode pengambilan sampel yaitu *sampling jenuh* (Seluruh siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan). Jumlah sampel sebanyak 29 siswa terdiri dari 16 laki-laki dan 13 perempuan. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan soal tes hasil. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Paired Sampel T-Test* dan *Simple Linear Regression Test* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 25*. Hasil analisis Penelitian menunjukkan bahwa (1) Gambaran penggunaan media video pembelajaran matematika berlangsung secara efektif, (2) Gambaran minat belajar siswa berada pada kategori berminat, (3) Gambaran hasil belajar beradapada kategori tinggi, (4) Pengaruh Penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa dipengaruhi selain minat. Kesimpulan penelitian ini adalah (1) Gambaran penggunaan media video pembelajaran matematika berlangsung secara efektif, (2) Gambaran minat belajar setelah menggunakan media video pembelajaran matematika pada kategori berminat, (3) Gambaran hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran matematika pada kategori sangat baik, (4) Pengaruh Penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa yaitu lebih dari lima puluh persen dipengaruhi oleh hasil belajar.

Kata kunci: *hasil belajar, minat belajar, media video pembelajaran, matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan kembangkan potensi-potensi bawaan baik jasmani maupun rohani untuk memperoleh hasil dan prestasi, sehingga ia mencapai kedewasaan dan menjadi manusia yang utuh. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencapai hal ini, diperlukan suatu pendukung yaitu kiat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan juga dikatakan sebagai proses pembentukan pribadi.

Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam undang-undang tersebut memberikan konsep bahwa pembentukan pribadi diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Oleh karena itu harus dipahami dan didasari oleh seluruh segmentasi pendidikan agar pendidikan terarah pada tujuan dan aktivitas pendidikan khususnya pada pendidikan sekolah dasar. Pendidikan dasar merupakan pembentukan awal atau tahap dasar dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya

manusia (SDM) sebagai penerus bangsa.

Menurut Pane (2017: 334) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian informasi berupa materi pelajaran dari guru ke siswa sebagai penerima informasi. Guru dan siswa adalah komponen utama dalam pembelajaran. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa dan memotivasi siswa dengan menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang inovatif dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran sering muncul berbagai hambatan-hambatan baik hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, dan pengetahuan. Hambatan fisik seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indra dan hambatan kultural maupun lingkungan. Adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar.

Menurut Arsyad (2017: 6) Media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar sekolah. Peran media

dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, memengaruhi motivasi, minat, dan atensi siswa dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik (*joyfull learning*), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh siswa, sehingga media juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pentingnya peranan media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai sumber dan media pembelajaran.

Seiring kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media video pembelajaran. Berdasarkan Hasil Observasi dan Wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin 14 Juli 2020 bersama Ibu Sitti Nurhayati, S.Pd sebagai wali kelas IV di SDN Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, diperoleh informasi bahwa minat dan hasil belajar siswa rendah di bawah rata-rata KKM, cara mengajar guru cenderung menjelaskan konsep secara informatif dan kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Sedangkan pembelajaran matematika bertujuan agar siswa dapat memahami konsep - konsep matematika yang

abstrak, mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung, dan dapat mengkomunikasikan gagasan dengan simbol.

Beberapa siswa dalam pembelajaran matematika sering terlihat gaduh dan ramai sendiri serta malas-malasan dikarenakan kurangnya minat belajar matematika siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa masih menganggap pelajaran matematika sulit sebagai suatu mata pelajaran dengan materi yang sulit dimengerti dan membosankan sehingga siswa menjadi malas dalam belajar matematika serta cenderung pasif dan tidak semangat saat pembelajaran. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga dapat mengurangi minat siswa dalam belajar matematika yang akan berdampak pada nilai akhir siswa. Salah satu faktor yang menarik perhatian peneliti adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, perlu kiranya diadakan penelitian pengaruh penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Dalam penelitian ini, ingin diketahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Media Video Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Arsyad (2017 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011: 79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain :

- 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kekurangannya, antara lain :

- 1) *Opposition*
Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) *Material pendukung*
Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 3) *Budget*
Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Minat Belajar

Menurut Slameto dalam (Noviantari, 2017: 86) minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat dapat menjadi sebab suatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Tidak adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang ada sehingga sulit mengerti isi mata pelajaran dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya,

dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu Observasi. Siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut. Belajar sebagai perubahan perilaku terjadi setelah siswa mengikuti atau mengalami proses belajar mengajar, yaitu berupa hasil dalam bentuk penguasaan kemampuan dalam waktu tertentu.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Arifin (2016) mengemukakan pendapatnya tentang bahwa hasil suatu pembelajaran (kemampuan, keterampilan, dan sikap) dapat terwujud jika pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) terjadi. Bloom (Muhammad, 2011:23) mengungkapkan bahwa “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Kemudian lebih lanjut Alvia (2017:25) mengungkapkan bahwa “kemampuan kognitif mencakup (1) *knowledge* (pengetahuan, ingatan), (2) *Comperhension* (pemahaman, menjelaskan, meribgkasi), (3) *Aplication* (menerapkan), (4) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang

dilakukan adalah *Pre-Experimental*. Desain penelitian yang digunakan *One Group Pre-test and Post-test*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A SD Telkom Makassar.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama pembelajaran tanpa menggunakan media video pembelajaran sekaligus *pretest*. Pertemuan kedua pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Pertemuan ketiga pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Pertemuan keempat yaitu *posttest*. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2x35 menit..

Kemudian teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas yang digunakan adalah *Shapiro Wilk* untuk mengetahui apakah data yang mengikuti populasi berdistribusi normal. Kriteria yang digunakan adalah data keterampilan menulis teks deskripsi dikatakan mengikuti populasi yang berdistribusi normal jika nilai $p\text{-value} > 0,05$.

Pengujian hipotesis untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Adapun maksud tersebut, maka pengujian dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample T-test* untuk membandingkan perbedaan minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran. Pengujian ini dilakukan menggunakan bantuan computer yaitu program SPSS.

HASIL & PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan validitas instrument tes dan angket (*pretest* dan *posttest*), validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk sebelum digunakan dan dilanjutkan dengan pemberian *treatment* penggunaan media video pembelajaran untuk mengetahui pengaruh penggunaan media media video pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Deskripsi Data *Pre Test* Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat dilihat bahwa nilai *pretest* cukup beragam. Nilai rata-rata, nilai tengah, dan modus berada pada

kategori sedang dengan penyebaran nilai terendah 40, nilai tertinggi 85 dengan rentang nilai 45. Kemudian rata-rata nilai *pretest* adalah 58,96 dikategorikan gagal karena tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 80.

Deskripsi Data *Post Test* Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat dilihat bahwa nilai *post test* cukup beragam. Nilai rata-rata, nilai tengah, dan modus berada pada kategori tinggi dengan penyebaran nilai tertinggi 95 dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah dengan rentang nilai 30. Kemudian rata-rata nilai *post test* adalah 83,10 dikategorikan berhasil karena mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 80.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak normal. syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansi hasil uji normalitas data *Pretest*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar

Data	Sig. Shapiro Wilk	Keterangan
Pretest	0,083	$0,083 > 0,05 = \text{normal}$
Posttest	0,137	$0,137 > 0,05 = \text{normal}$

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Data	Sig. Shapiro Wilk	Keterangan
Pretest	0,359	$0,359 > 0,05 = \text{normal}$
Posttest	0,164	$0,164 > 0,05 = \text{normal}$

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara nilai hasil dan minat belajar *pre test* dengan *post test*. Jenis uji hipotesis yang digunakan adalah *paired sample T test*. *Paired sample T test*

digunakan untuk menguji rata-rata data *pre test* dengan rata-rata data *post test*. Berikut ini adalah hasil uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample T test*.

Tabel 3. Uji *Paired Sample T test Pretest dan Posttest* Minat Belajar Matematika

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre test dan Post test	0.00	$0,00 < 0.05 = \text{normal}$

Tabel 4. Uji *Paired Sample T test Pretest dan Posttest* Hasil Belajar Matematika

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre test dan Post test	0.00	$0,00 < 0.05 = \text{normal}$

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa uji hasil analisis statistik inferensial parametris uji *paired sample T test* diperoleh bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa:

$$(H_0) = \mu_1 = \mu_2 = \text{ditolak}$$

$$(H_1) = \mu_1 \neq \mu_2 = \text{diterima.}$$

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media video pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 24 Kalibone. Penelitian pre-eksperimen ini memberikan perlakuan penggunaan media video pembelajaran. Sampel pada penelitian ini yang juga sekaligus merupakan populasi terdiri dari 29 siswa (16 laki-laki dan 13 perempuan). Sampel pada penelitian mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran.

Gambaran Penggunaan Media Video Pembelajaran

proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran matematika dapat

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Oleh karena itu guru dapat menerapkan media video pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan. Pada proses pembelajaran terdapat 5 aspek yang dinilai yaitu pembuka, penyampaian materi dengan menggunakan video pembelajaran, proses diskusi siswa, umpan balik, dan penutup.

Pertemuan pertama, proses pembelajaran dengan penggunaan media video pembelajaran matematika

tergolong efektif dengan persentase sebesar 73,33% dikarenakan beberapa indikator penilaian belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru. Pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong efektif dengan persentase sebesar 93,75%. Aktifitas guru dengan penggunaan media video pembelajaran matematika meningkat dari persentase 73,33% menjadi 93,75% atau mengalami peningkatan sebesar 20,42%. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana (Djamarah:2010) fungsi utama media pembelajaran yakni mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif di dalam kelas, dan juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peranan guru yang telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media video pembelajaran matematika dengan baik. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran matematika setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Gambaran Minat Belajar Siswa

Minat Belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran matematika di Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal (*pre test*) dan hasil tes akhir (*post test*) yang telah dilakukan.

tes awal (*pre test*) menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 74,38 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 9,959. Berdasarkan tabel frekuensi dan grafik histogram, diketahui bahwa terdapat 1 orang siswa memperoleh sangat berminat, 11 orang dengan kategori berminat, 15 orang kategori kurang berminat, dan 2 orang dengan kategori tidak berminat. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa lebih dari 50% siswa berada pada kategori kurang berminat. Hal tersebut dapat dilihat dari median 72 dan banyaknya siswa yang berada pada kategori kurang berminat yaitu sebanyak 15 orang.

Sedangkan tes akhir (*post test*) menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 85,34 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10,991. Berdasarkan tabel frekuensi dan grafik histogram, diketahui bahwa terdapat 1 orang siswa memperoleh sangat berminat, 23 orang dengan kategori berminat, 4 orang kategori kurang berminat, dan 1 orang dengan kategori tidak berminat. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa lebih dari 50% siswa berada pada kategori kurang berminat. Hal tersebut dapat dilihat dari median 87 dan banyaknya siswa yang berada pada kategori berminat yaitu sebanyak 23 orang.

Gambaran Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran matematika di Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal (*pre test*) dan hasil tes akhir (*post test*) yang telah dilakukan. tes awal (*pre test*) menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 61,21 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 12,149. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik, 5 orang dengan kategori baik, 13 orang kategori cukup baik, 8 orang dengan kategori kurang baik, dan 1 orang dengan kategori sangat kurang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa lebih dari 50% siswa berada pada kategori cukup baik.

Sedangkan tes akhir (*post test*) menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 83,97 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 6,332. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 16 orang siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik, 12 orang dengan kategori baik, 1 orang kategori cukup baik. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa lebih dari 50% siswa berada pada kategori sangat baik.

Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Matematika terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji penelitian ini khususnya hasil uji *paired sample t-Test* menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran matematika memiliki hubungan atau tingkat *correlation* yang kuat, selain itu penggunaan media ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan minat belajar siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Hal tersebut dapat disimpulkan melihat adanya peningkatan nilai rata-rata minat sebelum penggunaan media video pembelajaran dan setelah penggunaan. Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian yang di lakukan oleh Rizkia Faradilla (2019) pada SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar dan Amriani (2014) pada SD Inp Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan hasil analisis pengujian dengan *paired sample t-test* dan hasil perbandingan rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*, diketahui rata-rata nilai *Post-Test* yaitu 85,34 dan rata-rata nilai *Pre-Test* yaitu 74,38. Rata-rata nilai *Post-Test* lebih besar dari

rata-rata nilai *Pre-Test* yaitu 85,34 > 74,38, artinya terdapat perbedaan secara signifikan setelah menggunakan media video pembelajaran Matematika dalam proses pembelajaran pada kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Hasil uji penelitian *paired sample t-test* pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran matematika memiliki korelasi yang kuat dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan dan tingkat korelasi yang kuat. Hasil Penelitian ini didukung juga oleh Muhammad Chusnul AL Fasyi (2015) pada SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta, Rambu Ery Ana Awang (2016) pada SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, dan Ashabul Kahfi (2019) pada SD Inpres Bulogading II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Ketiga peneliti ini meneliti tentang pengaruh penggunaan media video, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis pengujian dengan *paired sample t-test* dan hasil perbandingan rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*, diketahui rata-rata nilai *Post-Test* yaitu 83,97 dan rata-rata nilai *Pre-Test* yaitu

61,21. Rata-rata nilai *Post-Test* lebih besar dari rata-rata nilai *Pre-Test* yaitu 83,97 > 61,21, artinya terdapat perbedaan secara signifikan setelah menggunakan media video pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran pada kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Berdasarkan penjelasan hasil uji penelitian terkait pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap pertumbuhan minat belajar siswa yang signifikan memiliki tingkat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Berdasarkan hasil uji regresi penelitian menunjukkan bahwa sebesar 65% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh minat belajar siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan maka kurang lebih 35% dipengaruhi selain minat.

Berdasarkan hasil uji regresi tersebut, minat belajar siswa sangat penting untuk di tingkatkan salah satunya guru harus pandai menggunakan model serta media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Minat belajar siswa secara general dapat di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor lingkungan dan faktor kepribadian, salah satu bagian yang ada pada faktor lingkungan adalah

lingkungan sekolah. Oleh karena itu pada penelitian ini penggunaan video pembelajaran matematika memiliki pengaruh signifikan baik terhadap hasil belajar maupun minat belajar siswa, serta minat belajar siswa memiliki tingkat pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fuad, Z., & Zuraini. (2017). Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4-5.
- Al-tabany dan Trianto, I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- arifin, z. (2016). *penelitian pendidikan*. bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Awang, Rambu Ery Ana. 2016. *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Badrullah, d. (2016). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Kretakupa.
- Bundu, P. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Makassar: Hayla Press.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fadlilah, dkk. 2017. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Blok Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Balangan 1 Minggir Sleman Yogyakarta. *Skripsi* (Online). diakses 18 Januari 2018.
- Faradilla, Rizkia. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar*. Skripsi.

KESIMPULAN & SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 24 Kalibone mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan minat dan hasil belajar siswa lebih tinggi setelah penggunaan media video pembelajaran

- Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Ismail, Ayu. 2017. Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar: Program Studi Pendidikan guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- K, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kahfi, Ashabul. 2019. *Pengaruh Media Penggunaan Media Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Inpres Bulogading II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Komalasari, K. (2015). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Replika Aditama.
- Makmun, K. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Misbahuddin. (2014). *Analisis data penelitian statistik*. jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Muhammad, Thabroni. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktika Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*.
- Mustikasari. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 30-40.
- Pane, A., & Pasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Journal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03 No. 2 Desember 2017(2460-2345, 2442-6997), 334.
- pasaribu, d. s., hendri, m., & Susanti, N. (2019, juli 01). Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar fisika siswa dengan menggunakan model pembelajaran talking stick pada materi listrik dinamis di kelas X SMAN 10 muaro Jambi. *Jurnal EduFisika*, Vol. 02, 4-5. Retrieved Desember 07, 2019
- Prabowo, A., Anggoro, R. P., Astuti, D., & Fahm, S. (2017). Interactive multimedia-based teaching material for 3-dimensional geometry. *Journal of Physics : conf. series*, 2-3.
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, N. (2018). Pengembangan media Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan

- Bangun Ruang Sisi Datar.
Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 72-73.
- Sarjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press.
- Siswanto, Budi. 2016. *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelestarian otomatis smk di kota Yogyakarta*. Jurnal pendidikan vokasi. No 1 th.6.
- soleh, m. r., nurajizah, s., & muryani, s. (2019, september). perancangan animasi interaktif prosedur merawat peralatan multimedia pada jurusan multimedia SMK BPS & K II. *Jurnal Teknologi dan informasi*, vol. 9 no.2, 139. doi:10.34010/jati.v9i2
- sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- sumarno. (2017). *Hard skill dan soft skills matematik siswa*. bandung: Aditama.
- Suryani, & Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana.
- Wandini, R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: Cv. Widya Puspita.
- Zein Al-Fuad, Z. (2017). Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4.